KORG

electribe sampler

MUSIC PRODUCTION STATION

Guía de parámetros

Table of Contens

Guía de parámetros

Gracias por adquirir la estación de producción de música electribe sampler de Korg. Para garantizar un uso sin problemas, lea atentamente el manual del propietario incluido y utilice el producto de acuerdo con las indicaciones.
Este documento contiene información sobre todos los parámetros del electribe sampler. Consulte esta guía si desea obtener más información sobre un parámetro concreto.

1. PARÁMETROS DE PATRONES

Estos parámetros se refieren a ajustes relacionados con patrones. Los ajustes se guardan de forma independiente para cada patrón.

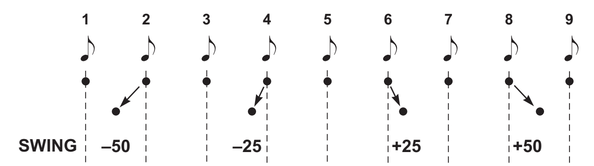
BPM.. [20.0...300.0]
Especifica el tempo (BPM). Gire el mando Value para cambiar el tempo en pasos de 1. Si mantiene pulsado el botón Shift y gira el mando Value puede ajustar el valor en pasos de 0,1.

SUGERENCIA: Si toca el botón Tap puede utilizar la función Tap Tempo para especificar el BPM.

SWING...[-50%...+50%]
Cambia la sincronización de inicio de nota de los pasos impares como un porcentaje (%).

SUGERENCIA: Si define Last Step en un número impar o utiliza un MFX Type (Seq Reverse, Seq Doubler, Odd Stepper, Even Stepper) que controla el secuenciador, es posible que este parámetro cambie la sincronización de los pasos de numeración impar en vez de los de numeración par.

SUGERENCIA: Un ajuste de „+33%“ genera una sincronización cercana a una selección aleatoria perfecta.



BEAT... [16, 32, 8Tri, 16Tri]
Especifica el tiempo (firma de tiempo) del patrón.

SUGERENCIA: Si se ajusta en 8Tri o 16Tri, los pads de disparo 13–16 de la función Step Jump se asignan a los pasos 1–4 de la siguiente medida.

LENGTH .... [1...4]
Especifica la longitud del patrón.

PATTERN LEVEL..[0...127]
Ajusta el volumen del patrón completo.

MFX TYPE..[01...32]
Selecciona el tipo de efecto principal. Consulte la lista de efectos principales para ver información detallada sobre los tipos de efectos disponibles.

SUGERENCIA: En función del tipo de efecto, puede que la función Motion Sequence no esté disponible en algunos casos. Consulte la lista de efectos principales.

CLEAR MFX MOTION
Borra la secuencia de movimiento del efecto principal que se ha grabado en el patrón.

KEY...[C...B]
Especifica la clave (nota fundamental) que es la base de la escala seleccionada para el parámetro SCALE.

SCALE...[Chromatic...Octave]
Especifica la escala que se asigna al panel táctil y a los pads de disparo.
Consulte la lista de escalas para ver información detallada sobre los tipos de escalas disponibles.

CHORD SET .... [1...5]
Controla la densidad del acorde que se genera cuando pulsa un pad de disparo en el modo de escala de acordes.

SUGERENCIA: El intervalo depende de la escala que se selecciona.

GATE ARP.. [1...50]
Selecciona el tipo de patrón para el arpegiador de compuerta.

ALTERNATE 13-14 .... [Off, On]
Activa la operación de alternancia para el disparo de dos partes. Por ejemplo, al asignar el charles cerca de la parte 13 y abierto a la parte 14, y después activar ALTERNATE 13-14, puede evitar que esas dos partes se reproduzcan simultáneamente, para garantizar que la interpretación suene de forma natural.

ALTERNATE 15-16 .... [Off, On]
→ Consulte ALTERNATE 13-14.

2. PARÁMETROS DE PARTES

Estos parámetros se refieren a ajustes relacionados con partes. Los ajustes se guardan de forma independiente para cada parte.

LAST STEP.. [1...16]

Puede utilizar el ajuste Last Step para crear un patrón con una firma de tiempo irregular, donde el número de pasos no pasa de manera uniforme a 16 o 12. Por lo general utilizará un ajuste de 16. Seleccione un ajuste distinto si desea crear un patrón que tenga una firma de tiempo irregular. Por ejemplo, para crear una parte que tenga 11 tiempos por medida, ajuste el último paso en 11 para que una longitud sea una parte equivalente a 11 pasos.

SUGERENCIA: Last Step es una función específica de esta unidad; si sincroniza la interpretación con un secuenciador externo o con un modelo distinto de Electribe sampler, la parte de la firma de tiempo irregular no se sincronizará.

SUGERENCIA: Si especifica una función Last Step más corta que el número original de pasos, cualquier dato de nota ubicado en la parte acortada se conserva pero no se reproduce.

SUGERENCIA: Si Beat se ajusta en 8Tri o 16Tri, el número máximo de pasos es 12. Si especifica cualquier valor superior, el ajuste será 12.

SUGERENCIA: Cuando utiliza la función Step Jump, los números de paso 1 y que siguen a la siguiente medida se asignan sucesivamente a los pads de disparo de números por encima del último paso.

GROOVE TYPE .... [01 Conga1...25 Decrescendo]

Selecciona el tipo de onda. La función Groove le permite modificar datos de secuencia rítmicamente precisos aplicando un ritmo de onda que reproduce el efecto de sincronización con el que se reproducen determinados instrumentos típicos, o el efecto rítmico de la canción. Para ver información detallada sobre los tipos de ondas disponibles, consulte la lista de tipos de ondas.

GROOVE DEPTH .... [0...127]

Ajusta la profundidad del efecto de onda.

VOICE ASSIGN .... [Mono1, Mono2, Poly1, Poly2]

Especifica la polifonía de la parte seleccionada.

Mono1: la parte se reproduce de forma monofónica (notas únicas).
Si continúa manteniendo pulsada el primera pad de disparo, las notas segunda y posteriores no vuelven a disparar el EG. Utilice este ajuste cuando reproduzca legato. Sin embargo, el nuevo disparo se producirá cuando suene una muestra de disparo único.

Mono2: la parte se reproduce de forma monofónica (notas únicas).El EG se vuelve a disparar cada vez que pulsa un pad de disparo.

Poly1: la parte puede reproducir acordes que comparten un EG, filtro, amplificador y efecto insertado únicos (pseudopolifónico). Se pueden reproducir un máximo de cuatro voces. El EG no se vuelve a disparar hasta que se liberan todas los pads de disparo. Sin embargo, el nuevo disparo se producirá cuando suene una muestra de disparo único.

Poly2: la parte puede reproducir acordes que comparten un EG, filtro, amplificador y efecto insertado únicos (pseudopolifónico). Se pueden reproducir un máximo de cuatro voces. El EG se vuelve a disparar cada vez que pulsa un pad de disparo para reproducir una nota.

PART PRIORITY.. [Normal, High]

Especifica el orden de prioridad de notas para la parte seleccionada. Si la reproducción de patrón contiene numerosas notas que se solapan, pueden producirse casos en los que una nota que está sonando se detenga antes de que suene una nueva nota. Si ajusta el parámetro PART PRIORITY en High, puede reducir la probabilidad de que las notas de esa parte se desactiven. Sin embargo, la efectividad de este ajuste se reduce si selecciona el ajuste High para varias partes. Sea prudente al elegir las partes que utilizan el ajuste High.

SUGERENCIA: La eficacia de este parámetro se reduce si define varias partes en High, por lo que debe elegir las partes para las que especifica la prioridad High.

MOTION SEQ .... [Off, Smooth, Trigger Hold]

Especifica el funcionamiento de la secuencia de movimiento para la parte seleccionada.

Off: la secuencia de movimiento grabada se desactiva.
Smooth: los movimientos de mandos son fluidos y crean un cambio uniforme en el sonido.
Trigger Hold: los valores de mando en la secuencia de movimiento se mantienen desde el momento en que se reproduce la parte.

SUGERENCIA: Las secuencias de movimiento MFX utilizan el ajuste Smooth.

TRG.PAD VELOCITY... [Off, On]

Activa o desactiva la sensibilidad de velocidad del pad de disparo.

SCALE MODE .... [Off, On]

Especifica si el tono seguirá cuando cambie la escala y la clave. Para que el tono siga correctamente, active este parámetro antes de grabar la interpretación de esa parte.

3. EDICIÓN DE PASOS

Para crear un patrón más elaborado, puede editar pasos individuales de un patrón que ha grabado o de un patrón guardado en el electribe sampler.
Puede volver a ajustar el número de nota o modificar el tiempo de compuerta.
Un patrón de frases consta de los siguientes cinco tipos de datos.
Estos datos se pueden editar individualmente para cada paso.

Disparo: si una nota suena en ese paso.
Número de nota: el tono que suena.
Tiempo de compuerta: la duración del sonido.
Velocidad: la intensidad del sonido.
Secuencia de movimiento: cómo se modifica el valor de un mando o de otro controlador.

Si desea guardar un patrón que ha editado, debe escribirlo antes de seleccionar otro patrón o de desactivar la alimentación.

STEP NUMBER ....[1.01... 4.16]

Selecciona el paso que el usuario editará. Al pulsar un pad de disparo para especificar un paso directamente, el estado de activación/desactivación del disparo también cambia.
Este paso que se selecciona para editar se denomina el „paso de destino“. Gire el mando Value para seleccionar el paso de destino. En este punto la clave de paso correspondiente al paso de destino se iluminará.
Si la longitud del patrón es de 2 o más, también puede especificarlo pulsando un botón de paso. Si pulsa el pad de disparo de un paso de destino vacío, se introduce el número de nota C4.

SUGERENCIA: Puede editar hasta el paso 4.16. El número máximo de pasos que se reproducen en realidad depende de los ajustes de longitud, tiempo y último paso.

SUGERENCIA: Para cambiar el paso de destino por unidades de una duración, mantenga pulsada la tecla Mayús y gire el mando Value .

NOTE ....[---, C-1...G 09]

Especifique el número de nota del paso de destino. Puede grabar hasta cuatro números de nota en cada paso de destino.
Puede cambiarlo en pasos de una octava manteniendo pulsada la tecla Shift y girando el mando Value .
También puede cambiar el paso de destino pulsado un pad de disparo.

SUGERENCIA: Si en la pantalla se muestra „NOTE“, al pulsar un botón de paso no cambia el ajuste de activación/desactivación del disparo.

SUGERENCIA: Aunque cambie el número de nota de un paso cuyo disparo está desactivado, dicho paso no generará sonido hasta que active el disparo.

GATE TIME .... [00...96, TIE]

Se trata de la longitud de tiempo de compuerta de cada paso. Por ejemplo, si el tiempo de compuerta es „96“, la duración de la nota es exactamente la misma que un solo paso.

SUGERENCIA: Si especifica „TIE“, el oscilador, el EG y la modulación no se vuelven a disparar si el siguiente paso tiene la misma nota.

SUGERENCIA: Si en la pantalla se muestra „GATE TIME“, al pulsar una tecla de paso no cambia el ajuste de activación/desactivación del disparo.

SUGERENCIA: Aunque cambie el tiempo de compuerta de un paso cuyo disparo está desactivado, dicho paso no generará sonido hasta que active el disparo.

VELOCITY...[001...127]

Especifica la intensidad de la nota.

OSC EDIT MOTION ....[Off, 000...127]

Especifica el valor OSC Edit en los datos de la secuencia de movimiento.

4. UTILIDAD DE PARTES

COPY PART

Le permite copiar los datos de secuencia y sonido (incluida la secuencia de movimiento) de la parte seleccionada actualmente en otra parte.

SUGERENCIA: Si esta operación de copia genera más de 24 secuencias de movimiento, la secuencia de movimiento no se copia.

COPY PART SOUND

Permite copiar solo los datos de sonido de la parte seleccionada actualmente en otra parte.

SUGERENCIA: Los datos de paso y los datos de secuencia de movimiento no se copian.

CLEAR SEQUENCE

Permite eliminar los datos de secuencia (disparo, número de nota, tiempo de compuerta) de la parte seleccionada.

CLEAR MOTION

Elimina los datos de secuencia de movimiento de la parte seleccionada.

5. EDICIÓN DE MUESTRAS

Aquí puede editar o modificar una muestra.

SUGERENCIA: Después de editar cada elemento, pulse el botón Write para guardar la muestra.

SELECT SAMPLE

Permite seleccionar la muestra que va a editar.

RENAME

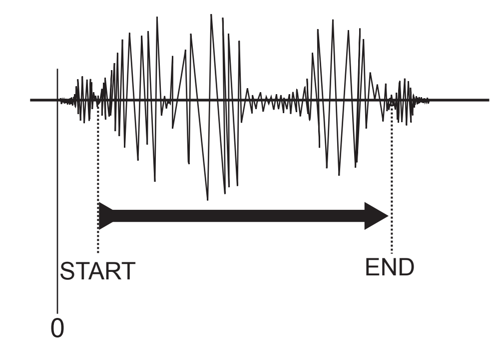
Edita el nombre de la muestra.

START POINT ....

Especifica el punto inicial de la reproducción.

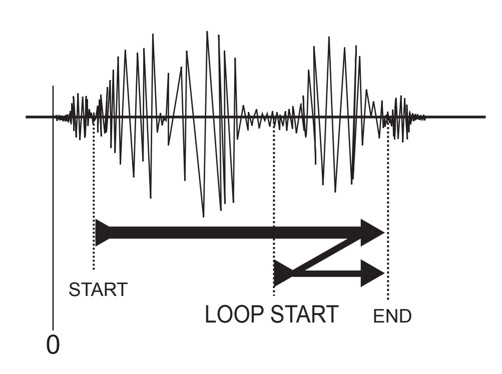
END POINT..

Especifica el punto final de la reproducción.



LOOP START POINT..

Especifica el punto inicial del bucle. Se inicia el bucle de la reproducción de muestra desde el punto que especifica aquí hasta el valor END POINT. Si lo define en el mismo valor que END POINT, la muestra se reproduce como una muestra de disparo único (utilizada para muestras sin bucle como baterías).



SAMPLE TUNE .... **[-63...+63]**

Ajusta la tonalidad de la muestra.

TIME SLICE

Divide la muestra por compases.
(→Acerca de Time slice)

CLEAR SLICE

Cancela el resultado de la operación de TIME SLICE (dividir muestra).

PLAY LEVEL..**[Normal, +12 dB]**

Cambia el nivel de reproducción de la muestra. Para una muestra para la que acaba de realizar el nuevo muestreo, se ajusta automáticamente en "+12 dB" para reproducir el volumen con el que se grabó.

SUGERENCIA: En algunos casos, el ajuste del nivel de reproducción en +12 dB puede aumentar la probabilidad de que el sonido se distorsione.

DELETE SAMPLE

Elimina la muestra.

SUGERENCIA: En algunos casos, es posible que la eliminación de muestras predefinidas o de muestras de usuario no aumente el tiempo de muestreo disponible. Si es así, defragmente la memoria tal como se describe en "EXPORT ALL SAMPLE" en la página 9.

SUGERENCIA: No podrá volver a seleccionar los números de muestras predefinidas con el mando Oscillator. Si desea volver a utilizar la muestras predefinidas, ejecute FACTORY RESET.

SUGERENCIA: Puede escuchar una reproducción de vista previa pulsando un pad de disparo.

SUGERENCIA: Las secciones Filter, Modulation, Amp/EG e Insert FX están desactivadas durante la edición de una muestra.

SUGERENCIA: Al editar una muestra, la función Voice Assign se ajusta en Mono 2.

Acerca de Time slice

¿Qué es Time slice?

Time slice es una función con la que una muestra que contiene ataques claros, como una frase rítmica, se puede dividir en compases y asignarse a pasos. Por ejemplo, esta función permite detectar los ataques en una frase rítmica compuesta de sonidos de bombo, caja de percusión y charles, y dividir la frase muestreada en notas.
Al asignar una muestra con segmentos de tiempo a cada paso, puede obtener una interpretación natural aunque cambie el valor de BPM. También puede asignar muestras con segmentos de tiempo individuales a partes como muestras de disparo único.

Creación de una muestra con segmentos de tiempo

1. En la pantalla SAMPLE EDIT, utilice el mando Value para seleccionar una muestra mono que desee dividir en segmentos de tiempo.
   ✍ No puede dividir muestras estéreo en segmentos de tiempo.
2. Acceda a la pantalla TIME SLICE y pulse el botón Menu/Enter. Time slice se ejecuta automáticamente y se muestran el número de pasos y el compás.
   SUGERENCIA: Los puntos inicial y final se especifican automáticamente para cada una de las muestras divididas producidas al aplicar los segmentos de tiempo. No puede cambiar estos puntos. Cuando divide una muestra en segmentos de tiempo, ya no es posible reproducir la muestra completa en su estado original.
3. Gire el mando Value para especificar el número de pasos en los que desea dividir la muestra. Mantenga pulsado el botón Shift y gire el mando Value para especificar el compás. Puede especificar el compás como una de estas cuatro opciones: 16, 32, 8 Tri o 16 Tri.
   SUGERENCIA: Cuando utilice una muestra con segmentos de tiempo en un patrón, los pasos a los que se asignan los segmentos de tiempo cambiarán si el ajuste de compás del patrón difiere de este ajuste.
4. Pulse el botón Menu/Enter para que en la pantalla aparezca "Threshold:" y especifique la sensibilidad a la que se detectarán los segmentos de tiempo; esto permite ajustar la forma en que se dividen las notas. A medida que utilice el mando Value para cambiar el umbral, cambiará la forma de división de las notas. Puede ajustar la sensibilidad en un rango de 0--32. Los valores más bajos producen una sensibilidad más alta, lo que provoca que los segmentos se tiempo se detecten con mayor detalle. Los

pads de disparo se iluminan para indicar la posición de cada nota dividida. Puede pulsar un pad de disparo para escuchar la nota que está asignada a la ubicación correspondiente.
SUGERENCIA: Si especifica un número de pasos mayor que 16 en el paso 3, puede utilizar los botones de paso para cambiar la región de pasos con segmentos de tiempo que se muestran.

5. Mantenga pulsado el botón Shift y pulse un pad de disparo para activar/desactivar la región correspondiente. Si no se puede detectar una región, pruebe a cambiar la sensibilidad como se describe en el paso 4.
   SUGERENCIA: Si cambia la sensibilidad, puede que las divisiones tarden cierto tiempo en cambiar. En función del volumen y el tipo de la muestra, pueden darse casos en los que el cambio de sensibilidad no cambie las divisiones.
   Si el compás se define en 8 Tri o 16 Tri, no se utilizan los pasos 13--16.
6. Cuando termine de realizar todos los ajustes, pulse el botón Write para guardar la muestra.
   SUGERENCIA: Si decide cancelar antes de terminar la operación, pulse el botón Exit.

Uso de una muestra con segmentos de tiempo

Uso de la muestra completa

Utilice el mando Oscillator para seleccionar una muestra con segmentos de tiempo. En la pantalla se indica "SLICE" al seleccionar una muestra con segmentos de tiempo.
Si selecciona el modo de pad de disparo "Sequencer" y activa todos los pasos, las muestras divididas en las ubicaciones especificadas se reproducen de forma consecutiva. También puede editar activando/desactivando cada paso.

Uso de una muestra con segmentos de tiempo como muestras de disparo único

Utilice el mando Oscillator para seleccionar una muestra con segmentos de tiempo. En la pantalla se indica "SLICE" al seleccionar una muestra con segmentos de tiempo. Si continúa girando el mando Oscillator puede seleccionar las muestras divididas, p. ej., [Sample number]-01, etc.

Cancelación de división en segmentos de tiempo

1. En la pantalla SAMPLE EDIT, utilice el mando Value para seleccionar la muestra para la que desea cancelar la división en segmentos de tiempo.
2. Acceda a la pantalla CLEAR SLICE y pulse el botón Menu/Enter.
3. Cuando en la pantalla se indique "OK", pulse el botón Write para guardar. Si decide no cancelar la división en segmentos de tiempo, pulse el botón Exit.

6. PARÁMETROS GLOBALES

Estos parámetros son ajustes para todo el electribe sampler.

SUGERENCIA: Los parámetros globales se guardan automáticamente cuando desactiva la alimentación. También puede guardar los ajustes pulsando el botón Write mientras edita parámetros globales.

TRIGGER MODE .... [Normal, Seq 1st, Seq Play]
Especifica lo que sucede cuando pulsa un pad de disparo en el modo de disparo.
Normal: suena la nota C4.
Seq 1st: suena la primera nota grabada en la parte. Si no se ha grabado ni una nota, suena la nota C4.
Seq Play: se reproduce la secuencia grabada en la parte mientras mantiene pulsado el pad de disparo.

VELOCITY CURVE .... [Heavy, Normal, Light, Const96]
Selecciona cómo responden el volumen y el tono a la velocidad del pad de disparo (la fuerza de la pulsación).
Heavy: respuesta intensa. Esta curva le permite obtener un efecto cuando toca con fuerza.
Normal: respuesta normal.
Light: respuesta suave. Esta curva le permite obtener un efecto sin necesidad de tocar con fuerza.
Const96: el valor de velocidad siempre será 96.

CLOCK MODE............ [Internal, Auto, External USB, External MIDI, External Sync]
Selecciona el reloj con el que se sincronizará el tempo del electribe sampler.
Si selecciona un reloj externo, el secuenciador y otros ajustes sincronizados con el tempo del electribe sampler (como Delay Time) se sincronizan con el dispositivo externo.
Internal: el reloj interno del electribe sampler es la base de la sincronización. Elija este ajuste si utiliza el electribe sampler de forma autónoma, o si utiliza el electribe sampler como el dispositivo principal que controla otros dispositivos sincronizados.
Auto: si se reciben datos de reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo conectado al conector MIDI IN (o al conector USB), el electribe sampler funciona automáticamente con el ajuste „External MIDI" o „External USB". Si no hay ninguna entrada, el electribe sampler funciona con el ajuste „Internal". Si se reciben datos de reloj desde un dispositivo conectado al jack Sync In, el electribe sampler funciona con el ajuste „External Sync".
SUGERENCIA: orden de prioridad para la señal seleccionada es External USB, External MIDI, y después External Sync.
External USB: el electribe sampler se sincroniza con los datos de reloj MIDI desde un PC conectado al conector USB. El tempo no se puede especificar en el propio electribe sampler.
External MIDI: el electribe sampler se sincroniza con los datos de reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo conectado al conector MIDI IN. El tempo no se puede especificar en el propio electribe sampler.
External Sync: el electribe sampler se sincroniza con los datos de reloj desde un dispositivo conectado al jack Sync In. El tempo no se puede especificar en el propio electribe sampler.
SUGERENCIA: Para ver información detallada sobre los ajustes relacionados con la sincronización para su dispositivo MIDI externo o para un dispositivo conectado al jack Sync, consulte el manual de usuario del dispositivo.

GLOBAL MIDI CH .... [01…16]
Especifica el canal MIDI del electribe sampler.
Si desea transmitir o recibir cambios de programa o mensajes exclusivos del sistema, ajuste el canal MIDI para que coincida con el canal MIDI del dispositivo MIDI conectado.

MIDI RECEIVE FILTER .... [Off, Short, Short + Program]
Especifica qué mensajes MIDI no se reciben.

OFF: se reciben todos los mensajes.
Short: no se reciben los mensajes cortos (activación/desactivación de nota, cambio de control).
Short + Program: se no reciben los mensajes cortos y los mensajes de cambio de programa.

MIDI SEND FILTER .... [Off, Short, Short + Program]
Especifica qué mensajes MIDI no se transmiten.
OFF: se transmiten todos los mensajes.
Short: no se transmiten los mensajes cortos (activación/desactivación de nota, cambio de control).
Short + Program: se no transmiten los mensajes cortos y los mensajes de cambio de programa.

SYNC POLARITY .... [Hi, Lo]
Especifica la polaridad de la señal de disparo de sincronización al sincronizar la interpretación con un dispositivo conectado al jack Sync.

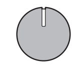
SYNC UNIT .... [1 Step, 2 Steps]
Especifica el ciclo de la señal de sincronización que se emite desde el jack Sync Out para avanzar el paso, en relación con la señal de sincronización recibida en el jack Sync In.
1 Step: cuando se envía una señal de sincronización, el electribe sampler avanza un paso. Se emite una señal de sincronización en cada paso.
2 Steps: cuando se envía una señal de sincronización, el electribe sampler avanza dos pasos. Se emite una señal de sincronización cada dos pasos.

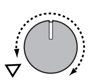
METRONOME .... [Off, Rec 0, Rec 1, Rec 2, On]
Especifica el ajuste de la función Metronome. El metrónomo es útil cuando utiliza la grabación en tiempo real para crear un patrón.
El metrónomo suena con una sincronización de un cuarto de nota. Si este ajuste está activado (On), el metrónomo siempre suena durante la grabación.
Si está desactivado (Off), el metrónomo no suena. Si se ajusta en Rec 0, Rec 1 o Rec 2, el metrónomo solo suena durante la grabación. Con el ajuste Rec 0, no hay recuento previo.

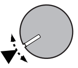
TEMPO LOCK .... [Off , On]
Si está activado, el ajuste de tempo actual está bloqueado. El tempo no cambiará aunque cambie a un patrón que tenga un tempo distinto.

KNOB MODE .... [Jump, Catch, Value Scale]
Especifica lo que sucede cuando la posición del mando no coincide con el valor real del parámetro.
Jump: al girar un mando, el valor de parámetro salta al valor indicado por el mando. Se trata de un ajuste útil durante la edición, ya que es sencillo detectar el resultado de girar el mando.
Catch: al girar un mando, el valor de parámetro no empieza a cambiar hasta que el mando alcanza el valor real del parámetro. Se trata de un ajuste útil durante la interpretación, ya que evita que el sonido cambie repentinamente.
Value Scale: al girar un mando, el valor de parámetro aumenta o disminuye de forma relativa, en la dirección en que ha girado el mando. Cuando al mando llega al tope de una de las direcciones, el valor de parámetro también alcanza su máximo o mínimo; una vez que el mando y el valor de parámetro coinciden, el mando y los valores de parámetro cambian en tándem.

Si el valor de parámetro no cambia
En ocasiones, puede que el valor de parámetro no cambie al girar el mando a la izquierda o a la derecha. En ese caso, el parámetro KNOB MODE se ajusta en “Catch”. Con el ajuste “Catch”, el valor no cambia hasta que la posición del mando coincide con el valor real del parámetro que está editando (el valor mostrado en la pantalla principal). Con el ajuste “Catch”, el mando y el valor cambian en tándem únicamente después de que la posición del mando haya alcanzado el valor real; esto evita que el sonido cambie de forma brusca. Con el ajuste “Jump”, al mover el mando el valor real cambia inmediatamente a la posición del mando.


Suponga que ha girado un mando para editar un determinado parámetro, y el mando está en la posición mostrada.


Suponga que cambia de programa, y el valor real del parámetro asignado al mando ahora está en la posición indicada por el triángulo de la ilustración .
El valor de parámetro no cambiará hasta que gire el mando a esa posición.


Una vez que el mando haya alcanzado la posición correspondiente al valor real, el valor de parámetro y la posición del mando estarán vinculadas, y el valor cambiará cuando gire el mando.

TOUCH SCALE RANGE .... [1 Oct, 2 Oct, 3 Oct, 4 Oct]
Especifica el intervalo de tonos asignado al panel táctil cuando se utiliza la función Touch Scale.

SUGERENCIA: Para cambiar el intervalo de tonos, pulse el botón Keyboard y luego pulse un botón de paso.

LCD CONTRAST .... [1…25]
Ajusta el contraste del texto en la pantalla.

AUDIO IN THRU .... [Off, On]
Especifica si la entrada desde el jack Audio In se emite desde los jacks Audio Out L/R.

BATTERY TYPE .... [Ni-MH, Alkali]
Especifica el tipo de pilas/baterías que se utilizan.
Ni-MH: elija este ajuste si utiliza baterías de hidruro metálico de níquel.
Alkali: elija este ajuste si utiliza pilas alcalinas.

AUTO POWER OFF .... [Disable, 4 hours]
Especifica si la alimentación se desactiva automáticamente cuando no se utiliza ningún mando ni botón durante un tiempo determinado. Con los ajustes de fábrica, está ajustado en „4 hours“.
Disable: la función Auto Power-Off está desactivada. La alimentación no se desactiva automáticamente.
4 hours: si transcurren cuatro horas sin que se utilice ninguno de los botones, mandos o el pad de disparo del electribe sampler, la alimentación se desactiva automáticamente.

SUGERENCIA: Aunque un patrón se esté reproduciendo de forma continua, la alimentación se desactivará automáticamente si no se ha realizado absolutamente ninguna otra operación durante el tiempo especificado. Elija el ajuste „Disable“ si no desea que la alimentación se desactive automáticamente.

POWER SAVE MODE .... [Disable, Auto, Enable]
Activa o desactiva el modo de ahorro de energía. Cuando utiliza el electribe sampler con pilas/baterías, funciona en modo de ahorro de energía; la retroiluminación de la pantalla y los LED se atenúan.
Disable: el modo de ahorro de energía está desactivado.
Auto: el modo de ahorro de energía está activado cuando utiliza el electribe sampler con pilas/baterías, y desactivado cuando lo usa con el adaptador de CA.
Enable: el modo de ahorro de energía está activado en todo momento.

SUGERENCIA: Si la retroiluminación de la pantalla está atenuada, puede dar la impresión de que la pantalla fluctúa en función de las condiciones de iluminación circundantes.

7. UTILIDAD DE DATOS

Estas funciones le permiten escribir datos en una tarjeta de memoria o leer datos desde esta, actualizar el sistema o devolver el instrumento al estado de fábrica.

EXPORT PATTERN

Esta función exporta el patrón seleccionado actualmente a la tarjeta de memoria.
El archivo se exporta con el formato KORG/electribe sampler/[número de patrón]_[nombre de patrón].e2pat.

SUGERENCIA: Si ya existe un archivo con un nombre idéntico, se sobrescribe.

SUGERENCIA: Si se edita el patrón, el formato editado del patrón se exporta aunque aún no haya pulsado el botón Write para guardarlo.

EXPORT ALL PATTERN

Esta función exporta todos los patrones y parámetros globales a la tarjeta de memoria como un archivo único. El archivo exportado es KORG/electribe sampler/electribe sampler_sampler_allpattern.e2sallpat en la tarjeta de memoria. Si ya existe un archivo con un nombre idéntico, se sobrescribe.

IMPORT PATTERN

Este función importa un archivo de patrones (.e2spat file) que se exportó con la función EXPORT PATTERN.

IMPORT ALL PATTERN

Desde la tarjeta de memoria, esta función importa todos los patrones y parámetros globales contenidos en un archivo .e2sallpat que se exportó con la función EXPORT ALL PATTERN.

INITIALIZE PATTERN

Esta función inicializa todos los datos del patrón seleccionado actualmente.
Los datos de sonido y de secuencia de cada parte, incluidos los datos de secuencia de movimiento, así como el tempo, la longitud y el tiempo se restablecen al estado inicial.

EXPORT AUDIO

Esta función exporta el patrón seleccionado actualmente a la tarjeta de memoria como archivos WAV.
Los archivos se exportan a la carpeta KORG/electribe sampler/[número de patrón]_[nombre de patrón] Project/Audio de la tarjeta de memoria.

SELECT TYPE................................ [Ableton Live Set, WAV File Only]

Selecciona el formato de archivo que se exporta.

> **Ableton Live Set:** además de los archivos WAV, también se exporta un archivo de proyecto Ableton Live (archivo .als).
> Si hay más de nueve partes en las que el disparo está activado para cualquier paso, también se exporta un archivo Lite.als independiente para Ableton Live Lite.
> ***SUGERENCIA:*** El archivo .als para Ableton Live Lite es un archivo de proyecto que contiene hasta ocho partes en las que se ha grabado una activación de disparo, empezando por la parte 1.
> **WAV File Only:** solo se exportan archivos WAV. No se exporta un archivo de proyecto Ableton Live.

EXPORT P.SET AUDIO

Con esta función, los archivos registrados como un conjunto de patrones se pueden exportar como archivos WAV.
Especifique el intervalo de números de conjunto para los que los patrones registrados como un conjunto de patrones se exportan como archivos WAV.
Los archivos se exportan a la carpeta KORG/electribe sampler/PatternSet Project/Audio de la tarjeta de memoria.

SELECT START .... [1...64]
Especifica el número inicial del intervalo de conjuntos de patrones que desea exportar.

SELECT END.. [1...64]
Especifica el número final del intervalo de conjuntos de patrones que desea exportar.

SELECT TYPE................................ [Ableton Live Set, WAV File Only]
Selecciona el formato de archivo que se exporta.
(→Consulte"EXPORT AUDIO").

IMPORT SAMPLE
Desde la tarjeta de memoria, esta función importa un archivo WAV o un archivo .e2sSample.all que se exportó con la función EXPORT ALL SAMPLE.

SUGERENCIA: Los archivos WAV creados con la función EXPORT SAMPLE del electribe sampler contienen datos de edición como información sobre los segmentos de tiempo. Si utiliza una aplicación de edición de formas de onda para editar la muestra, estos datos de edición se pierden y no se pueden recuperar aunque los cargue con IMPORT SAMPLE.

EXPORT SAMPLE
Esta función exporta la muestra actualmente seleccionada a la tarjeta de memoria como un archivo WAV.

EXPORT ALL SAMPLE
Esta función exporta todas las muestras predefinidas y muestras de usuario a la tarjeta de memoria como el archivo único KORG/electribe sampler/Sample/e2sSample.all. Este archivo exportado se cargará automáticamente la siguiente vez que conecte la alimentación, restaurando el estado de todas las muestras.

SUGERENCIA: Si ejecuta EXPORT ALL SAMPLE después de eliminar muestras, los datos de muestra en el área de memoria se exportan al archivo en un estado defragmentado. Al cargar este archivo durante el inicio, puede aumentar el tiempo de muestreo de usuario disponible.

SUGERENCIA: Solo se puede guardar un archivo e2sSample.all en la carpeta. Las muestras de usuario no se cargarán si elimina el archivo e2sSample.all de la carpeta especificada, o si utiliza una tarjeta distinta en la que se no ha guardado un archivo e2sSample.all.

CARD FORMAT
Esta función formatea (inicializa) la tarjeta de memoria y crea las carpetas que necesita el electribe sampler.

FACTORY RESET
Devuelve todos los ajustes del electribe sampler a su estado de fábrica.

SOFTWARE UPDATE
Actualiza el software del sistema del electribe sampler. Obtenga el archivo de actualización en el sitio web de Korg, utilice su ordenador para copiarlo en la carpeta especificada de una tarjeta de memoria, inserte la tarjeta en el electribe sampler y luego ejecute esta función.

8. EVENT REC/PLAY

Estas funciones le permiten grabar una interpretación que utiliza varios patrones, o una interpretación que incluye operaciones del mando o del pad de disparo durante la interpretación.

SUGERENCIA: Las funciones EVENT REC/PLAY están disponibles si el CLOCK MODE se ajusta en Internal.

EVENT RECORDER
Cuando graba utilizando Event Recorder, los datos se escriben en la carpeta KORG\electribe sampler como un archivo llamado e_[número].e2sev.

SUGERENCIA: Puede haber un máximo de 100 archivos.

EVENT PLAYER

Open Player
Selecciona un archivo e2ev grabado por Event Recorder.

Enter: Start Play: pulse el botón Enter para iniciar la reproducción.

9. Apéndice

Lista de accesos directos

En la siguiente tabla se incluyen las funciones a las que puede acceder utilizando un mando o botón mientras mantiene pulsado el botón Shift.

Sección	Nombre de botón/mando	Función cuando se utiliza manteniendo pulsado el botón Shift
5. Transporte	Botón Play/Pause	Reproducción desde el inicio del patrón
	Botón Tap	Visualización de la página de establecimiento de BPM
	Botón Rec	Acceso al modo de muestreo
6. Panel táctil	Botón Master Fx	Visualización de la página de establecimiento de MFX Type
7. Común	Mando Value	Selección del número de patrón en pasos de 10
	Botón Write	Visualización de la página de cambio de nombre de patrón
8. Editar	Mando Oscillator	Selección saltando a cada categoría
	Mando Pitch/Glide	Visualización de la página Glide del menú de edición
	Mando Modulation	Cambio de la forma de onda manteniendo el destino de modulación
10. Edición de partes	Botón Part Mute	Anulación de silencio de todas las partes
11. Modo de pads	Botón Chord	Visualización de la página de establecimiento de Chord Set
12. Pads de disparo *	Pad de disparo 1	Visualización de la página de establecimiento de SWING
	Pad de disparo 2	Visualización de la página de establecimiento de LENGTH
	Pad de disparo 3	Visualización de la página CLEAR MFX MOTION
	Pad de disparo 4	Visualización de la página de establecimiento de KEY
	Pad de disparo 5	Visualización de la página de establecimiento de SCALE
	Pad de disparo 6	Visualización de la página de establecimiento de GATE ARP
	Pad de disparo 7	Visualización de la página de establecimiento de LAST STEP
	Pad de disparo 8	Visualización de la página de establecimiento de GROOVE TYPE
	Pad de disparo 9	Visualización de la página de establecimiento de GROOVE DEPTH
	Pad de disparo 10	Visualización de la página de establecimiento de MOTION SEQ
	Pad de disparo 11	Visualización de TRG Página de establecimiento de PAD VELOCITY
	Pad de disparo 12	Visualización de la página STEP EDIT
	Pad de disparo 13	Visualización de la página COPY PART
	Pad de disparo 14	Visualización de la página CLEAR SEQUENCE
	Pad de disparo 15	Visualización de la página CLEAR MOTION
	Pad de disparo 16	Visualización de la página de establecimiento de METRONOME

OSC Type List

No.	Name	Category	Slice	Stereo
1	SAW	Analog		
2	PULSE	Analog		
3	TRIANGLE	Analog		
4	SINE	Analog		
5	UNI-SAW	Analog		
6	UNI-SQU	Analog		
7	UNI-TRI	Analog		
8	UNI-SINE	Analog		
9	SYNC-SAW	Analog		
10	SYNC-SQU	Analog		
11	SYNC-TRI	Analog		
12	SYNC-SINE	Analog		
13	HPF NOISE	Analog		
14	LPF NOISE	Analog		
15	LOFI NOISE	Analog		
16	REZ NOISE	Analog		
17	Audio In Mn	Audio In		
18	Audio In St	Audio In		○
19	Hippy	Kick		
20	BigBreaks	Kick		
21	Breaks	Kick		
22	Mute	Kick		
23	Vinyl	Kick		
24	Authentic 1	Kick		
25	Authentic 2	Kick		
26	Ambie	Kick		
27	Ringy	Kick		
28	Hoppy	Kick		
29	Jazz	Kick		
30	Rock	Kick		
31	Legend Hi	Kick		
32	Legend Lo	Kick		
33	Kick&Sym	Kick		
34	BreaksEDM	Kick		
35	Raw 1	Kick		
36	Raw 2	Kick		
37	R&B	Kick		
38	Tite Hi	Kick		
39	Tite Mid	Kick		
40	Tite Lo	Kick		
41	Fatjersey	Kick		
42	Pure Eight	Kick		
43	Boom Eight	Kick		
44	Knock Eight	Kick		
45	Ultra Eight	Kick		
46	Mono/Poly	Kick		
47	Short Eight	Kick		
48	Atomik	Kick		
49	Zappy	Kick		
50	Comp Nine	Kick		
51	TwoTone	Kick		
52	Sillicon	Kick		
53	AfterNoiz	Kick		
54	Fiend ST	Kick		○
55	Chip	Kick		
56	Hippy	Snare		
57	BigBreaks 1	Snare		
58	BigBreaks 2	Snare		
59	Breaks	Snare		
60	Vinyl	Snare		
61	Authentic 1	Snare		
62	Authentic 2	Snare		
63	Ambie	Snare		
64	Ringy	Snare		
65	Hoppy	Snare		
66	Oldskool	Snare		
67	Rock Hi	Snare		
68	Rock Lo	Snare		
69	Legend	Snare		
70	BreaksEDM	Snare		
71	Raw 1	Snare		
72	Raw 2	Snare		
73	R&B	Snare		
74	DaHouse	Snare		
75	EastCoast	Snare		
76	Picsnare	Snare		
77	Marching	Snare		
78	BrushTap	Snare		
79	Bouncy	Snare		
80	Gutter ST	Snare		○
81	Tight	Snare		
82	Comp Eight	Snare		
83	Short Eight	Snare		
84	Pure Eight	Snare		
85	KPR55	Snare		
86	High Six	Snare		
87	Comp Nien	Snare		
88	Valve Seven	Snare		
89	Aftertaste	Snare		
90	Doof	Snare		
91	Harsh	Snare		
92	Fiend ST	Snare		○
93	Chip	Snare		
94	Snare&Clap	Snare		
95	Rim&Clap	Snare		
96	Rim Harsh	Snare		
97	Rim Ambi	Snare		
98	Rim R&B	Snare		
99	Rim&Spring	Snare		
100	Clunk	Clap		
101	HiLight ST	Clap		○
102	Pure Eight	Clap		
103	R&B	Clap		
104	KPR77	Clap		
105	DirtySouth	Clap		
106	Live Nine	Clap		
107	Crunk	Clap		
108	Dry	Clap		
109	Rap	Clap		
110	Clap&Snare	Clap		
111	FingerSnap	Clap		
112	Verbed Close	HiHat		
113	Verbed Open	HiHat		
114	STD Close 1	HiHat		
115	STD Close 2	HiHat		
116	STD Open	HiHat		
117	Phase Close	HiHat		
118	Phase Open	HiHat		
119	Eight Close	HiHat		
120	Eight Open	HiHat		
121	Eight Drivin	HiHat		
122	Six Close	HiHat		
123	Six Open	HiHat		
124	Nine Close	HiHat		
125	Nine Open1	HiHat		
126	Nine Open2	HiHat		
127	Noiz Close	HiHat		
128	Noiz Open	HiHat		
129	Zed Close	HiHat		
130	Zed Open	HiHat		
131	Chip Close	HiHat		
132	Chip Open	HiHat		
133	Hippy 1	HiHat		
134	Hippy 2	HiHat		
135	Vinyl	HiHat		
136	Authentic 1	HiHat		
137	Authentic 2	HiHat		
138	Hoppy	HiHat		
139	Fiend 1	HiHat		
140	Fiend 2	HiHat		
141	Raw 1	HiHat		
142	Raw 2	HiHat		
143	R&B	HiHat		
144	Moist	HiHat		
145	Farflung	HiHat		
146	HousefunST	HiHat		○
147	LivefeelST	HiHat		○
148	Flap ST	HiHat		○
149	CrashE-Coast	Cymbal		
150	CrhBasix ST	Cymbal		○
151	Crash Nine	Cymbal		
152	Crash Eight	Cymbal		
153	Ride Hummy	Cymbal		
154	Ride Bell	Cymbal		
155	Ride Nine	Cymbal		
156	Ride Zed	Cymbal		
157	Brass 1	Hits		
158	Brass 2	Hits		
159	Brass 3	Hits		
160	Brass 4	Hits		
161	Brass 5	Hits		
162	Bash	Hits		
163	Crock	Hits		
164	Thump	Hits		
165	Crusoe	Hits		
166	Jazzy	Hits		
167	Oldies	Hits		
168	R&B Piano	Hits		
169	PianoUp	Hits		
170	Lounge	Hits		
171	Vibe	Hits		
172	Trap	Hits		
173	DirtySouth	Hits		
174	Orchestra 1	Hits		
175	Orchestra 2	Hits		
176	Orchestra 3	Hits		
177	Strings	Hits		
178	Pizzcato	Hits		
179	Vinyl 1	Hits		
180	Vinyl 2	Hits		
181	Vinyl 3	Hits		
182	Gangster 1	Hits		
183	Gangster 2	Hits		
184	EastCoast	Hits		
185	Sampler 1	Hits		
186	Sampler 2	Hits		
187	Sampler 3	Hits		
188	Synth 1	Hits		
189	Synth 2	Hits		
190	PainoChord 1	Shots		
191	PianoChord 2	Shots		
192	PainoChord 3	Shots		
193	Octave Piano	Shots		
194	Mad Piano	Shots		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
195	PianoFXChord	Shots		
196	PianoFX 1	Shots		
197	PianoFX 2	Shots		
198	E.P.Chord	Shots		
199	EP&ClavChord	Shots		
200	Wah EP Chord	Shots		
201	Wah E.P.	Shots		
202	Wah Clav	Shots		
203	Octave Clav	Shots		
204	OrganChord	Shots		
205	ChoirChord	Shots		
206	MoveStrings	Shots		
207	DiscoStr Old	Shots		
208	DiscoStr New	Shots		
209	Oct Strings	Shots		
210	Oct StrPizz	Shots		
211	Violin Pizz	Shots		
212	Brass Fall	Shots		
213	Trumpet	Shots		
214	Trombone	Shots		
215	HornsChord 1	Shots		
216	HornsChord 2	Shots		
217	Brass DDD1	Shots		
218	Sax Chord	Shots		
219	Oct Sax Up	Shots		
220	Sax Up	Shots		
221	GtrChordRev	Shots		
222	GtrChord 1	Shots		
223	GtrChord 2	Shots		
224	WahGtr Chord	Shots		
225	WahGuitar	Shots		
226	DistMuteGtr	Shots		
227	E.BsPopping	Shots		
228	E.BsThumping	Shots		
229	E.BsSlideUp	Shots		
230	KotoGliss 1	Shots		
231	KotoGliss 2	Shots		
232	ShakuHachi 1	Shots		
233	ShakuHachi 2	Shots		
234	Aah	Voice		
235	Aow 1	Voice		
236	Aow 2	Voice		
237	Ahaaaa	Voice		
238	Yeah	Voice		
239	Uh	Voice		
240	Uhuu	Voice		
241	Oh	Voice		
242	Ohhh	Voice		
243	Uho-Oooo	Voice		
244	ComeOn	Voice		
245	Go 1	Voice		
246	Go 2	Voice		
247	Haah	Voice		
248	Tribe Ha	Voice		
249	KungFoo Ha	Voice		
250	KungFoo Haai	Voice		
251	Whoo!!	Voice		
252	Hey 1	Voice		
253	Hey 2	Voice		
254	Ho	Voice		
255	You	Voice		
256	Yo	Voice		
257	Whoop	Voice		
258	Mmmm	Voice		
259	Say-What	Voice		
260	BiririnBan	Voice		
261	Banter	Voice		
262	No!!	Voice		
263	Screaming	Voice		
264	Mad Laugh	Voice		
265	Scratch 1	SE		
266	Scratch 2	SE		
267	Siren 1	SE		
268	Siren 2	SE		
269	AirHorn	SE		
270	Tiger	SE		
271	Shotgun	SE		
272	Industrial	FX		
273	Niche	FX		
274	KnockStab	FX		
275	PercStab	FX		
276	ChordStab	FX		
277	Metal	FX		
278	SynStab	FX		
279	Strippa	FX		
280	Ploinky	FX		
281	Mineral	FX		
282	Faubert	FX		
283	RaverAlert	FX		
284	Tripletchunk	FX		
285	Cardboard	FX		
286	BassTone	FX		
287	BassStab	FX		
288	RoboBeatUp	FX		
289	RoboBeatDown	FX		
290	Digi-Yeah	FX		
291	Digi-Yah	FX		
292	HeliumVox	FX		
293	Beep	FX		
294	SynSiren1	FX		
295	SynSiren2	FX		
296	Class	FX		
297	SquDown	FX		
298	Glitch 1	FX		
299	Glitch 2	FX		
300	Glitch 3	FX		
301	Glitch 4	FX		
302	Eight Lo	Tom		
303	Eight Mid	Tom		
304	Eight Hi	Tom		
305	Nine Lo	Tom		
306	Nine Hi	Tom		
307	Zed Lo	Tom		
308	Zed Hi	Tom		
309	STD Floor	Tom		
310	STD Lo	Tom		
311	STD Hi	Tom		
312	Rim Nine	Perc.		
313	Rim Eight	Perc.		
314	Claves Eight	Perc.		
315	Syn Maracas	Perc.		
316	Syn Cowbell	Perc.		
317	SevenC.bell	Perc.		
318	Zed Cowdell	Perc.		
319	WaveStation	Perc.		
320	Deeprazo	Perc.		
321	Bongo 1	Perc.		
322	Bongo 2	Perc.		
323	Bongo 3	Perc.		
324	Bongo 4	Perc.		
325	Conga 1	Perc.		
326	Conga 2	Perc.		
327	Conga 3	Perc.		
328	Conga 4	Perc.		
329	Djembe 1	Perc.		
330	Djembe 2	Perc.		
331	Djembe 3	Perc.		
332	Tambourine1	Perc.		
333	Tambourine2a	Perc.		
334	Tambourine2b	Perc.		
335	Shaker	Perc.		
336	Vibraslap	Perc.		
337	TubularBell	Perc.		
338	Timpani	Perc.		
339	Wadaiko	Perc.		
340	WaDaiko Rim	Perc.		
341	ChanChiki Op	Perc.		
342	ChanChiki Mt	Perc.		
343	Piano 1/125	Phrase		
344	Piano 2/127	Phrase		
345	Vocal 1/127	Phrase		
346	Vocal 2/127	Phrase		
347	Vocal 3/126	Phrase		
348	Brass 1/125	Phrase		
349	Brass 2/130	Phrase		
350	Trumpet1/125	Phrase		
351	Trumpet2/125	Phrase		
352	Trumpet3/125	Phrase		
353	Trumpet4/125	Phrase		
354	Trumpet5/125	Phrase		
355	HarpChord/67	Phrase	○	
356	E.Guitar/125	Phrase		
357	Wah E.Gtr/91	Phrase		
358	Drum 1/90	Loop	○	
359	Drum 2/93	Loop	○	
360	Drum 3/102	Loop	○	
361	Drum 4/120	Loop	○	
362	Drum 5/120	Loop	○	
363	Drum&Bass/98	Loop	○	
364	Drum&E.P/87	Loop	○	
365	Conga/133	Loop	○	
366	Bongo/133	Loop	○	
367	Djembe/100	Loop	○	
368	Berimbau/102	Loop	○	
369	Samba/113	Loop	○	
370	Carnival/124	Loop	○	
371	DistPerc/109	Loop	○	
372	Tekrollr/127	Loop	○	
373	FlyPerc/127	Loop	○	
374	A.Bass/125	Loop	○	
375	E.Bass 1/125	Loop	○	
376	E.Bass 2/125	Loop	○	
377	E.Bass 3/125	Loop	○	
378	E.Bass 4/125	Loop	○	
379	E.Bass 5/125	Loop	○	
380	E.Gtr 1/125	Loop	○	
381	E.Gtr 2/125	Loop	○	
382	E.Gtr 3/125	Loop	○	
383	Strings/125	Loop		
384	Vocal 1/128	Loop	○	
385	Vocal 2/129	Loop	○	
386	SyncD/130	Loop	○	
387	Drifter/128	Loop	○	
388	Tronica/120	Loop	○	
389	Bizarre/125	Loop	○	

No.	Name	Category	Slice	Stereo
390	Nutta/128	Loop		
391	A.Piano	PCM		
392	E.P.MarkV	PCM		
393	E.P.Wurly	PCM		
394	Clavi	PCM		
395	RotalyOrgan	PCM		
396	M1Organ	PCM		
397	A.Guitar	PCM		
398	NylonGuitar	PCM		
399	E.BassFinger	PCM		
400	E.BassPick	PCM		
401	WahBass	PCM		
402	AcousticBass	PCM		
403	RecordBass	PCM		
404	RaggaBass	PCM		
405	DubBass	PCM		
406	Flute	PCM		
407	Flute16Voice	PCM		
408	SopranoSax	PCM		
409	AltoSax	PCM		
410	SaxGrowl	PCM		
411	BrassEns	PCM		
412	StringsEns	PCM		
413	BigString	PCM		
414	MelloVox	PCM		
415	DigiVox	PCM		
416	Kalimba	PCM		
417	MusicBox	PCM		
418	DrumHit	PCM		
419	GamelanWave	PCM		
420	BoostSaw	PCM		
421	DoorPhone	PCM		



http://www.samplemagic.com/



http://www.loopmasters.com/



http://primeloops.com



http://www.rawcutz.com/

Modulation Type List

No.	Name	Modulation Source	Modulation Destination	BPM Sync	Key Sync
1	EG+ Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff		
2	EG+ Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch		
3	EG+ OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit		
4	EG+ Level	AD Envelope (positive)	Amp Level		
5	EG+ Pan	AD Envelope (positive)	Pan		
6	EG+ IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit		
7	EG+ BPM Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff	○	
8	EG+ BPM Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch	○	
9	EG+ BPM OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit	○	
10	EG+ BPM Level	AD Envelope (positive)	Amp Level	○	
11	EG+ BPM Pan	AD Envelope (positive)	Pan	○	
12	EG+ BPM IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit	○	
13	EG- Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff		
14	EG- Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch		
15	EG- OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit		
16	EG- Level	AD Envelope (negative)	Amp Level		
17	EG- Pan	AD Envelope (negative)	Pan		
18	EG- IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit		
19	EG- BPM Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff	○	
20	EG- BPM Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch	○	
21	EG- BPM OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit	○	
22	EG- BPM Level	AD Envelope (negative)	Amp Level	○	
23	EG- BPM Pan	AD Envelope (negative)	Pan	○	
24	EG- BPM IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit	○	
25	LFOTri Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff		
26	LFOTri Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch		
27	LFOTri OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit		
28	LFOTri Level	LFO (triangle)	Amp Level		
29	LFOTri Pan	LFO (triangle)	Pan		
30	LFOTri IFX	LFO (triangle)	IFX Edit		
31	LFOTriB Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff	○	○
32	LFOTriB Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch	○	○
33	LFOTriB OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit	○	○
34	LFOTriB Level	LFO (triangle)	Amp Level	○	○
35	LFOTriB Pan	LFO (triangle)	Pan	○	○
36	LFOTriB IFX	LFO (triangle)	IFX Edit	○	○
37	SawUpB Filter	LFO (up-saw)	Filter Cutoff	○	○
38	SawUpB Pitch	LFO (up-saw)	Oscillator Pitch	○	○
39	SawUpB OSC	LFO (up-saw)	Oscillator Edit	○	○
40	SawUpB Level	LFO (up-saw)	Amp Level	○	○
41	SawUpB Pan	LFO (up-saw)	Pan	○	○
42	SawUpB IFX	LFO (up-saw)	IFX Edit	○	○
43	SawDwnB Filter	LFO (down-saw)	Filter Cutoff	○	○
44	SawDwnB Pitch	LFO (down-saw)	Oscillator Pitch	○	○
45	SawDwnB OSC	LFO (down-saw)	Oscillator Edit	○	○
46	SawDwnB Level	LFO (down-saw)	Amp Level	○	○
47	SawDwnB Pan	LFO (down-saw)	Pan	○	○
48	SawDwnB IFX	LFO (down-saw)	IFX Edit	○	○
49	SquUpB Filter	LFO (up-square)	Filter Cutoff	○	○
50	SquUpB Pitch	LFO (up-square)	Oscillator Pitch	○	○
51	SquUpB OSC	LFO (up-square)	Oscillator Edit	○	○
52	SquUpB Level	LFO (up-square)	Amp Level	○	○
53	SquUpB Pan	LFO (up-square)	Pan	○	○
54	SquUpB IFX	LFO (up-square)	IFX Edit	○	○
55	SquDwnB Filter	LFO (down-square)	Filter Cutoff	○	○
56	SquDwnB Pitch	LFO (down-square)	Oscillator Pitch	○	○
57	SquDwnB OSC	LFO (down-square)	Oscillator Edit	○	○
58	SquDwnB Level	LFO (down-square)	Amp Level	○	○
59	SquDwnB Pan	LFO (down-square)	Pan	○	○
60	SquDwnB IFX	LFO (down-square)	IFX Edit	○	○
61	S&HBPM Filter	LFO (sample & hold)	Filter Cutoff	○	
62	S&HBPM Pitch	LFO (sample & hold)	Oscillator Pitch	○	
63	S&HBPM OSC	LFO (sample & hold)	Oscillator Edit	○	
64	S&HBPM Level	LFO (sample & hold)	Amp Level	○	

No.	Name	Modulation Source	Modulation Destination	BPM Sync	Key Sync
65	S&HBPM Pan	LFO (sample & hold)	Pan	○	
66	S&HBPM IFX	LFO (sample & hold)	IFX Edit	○	
67	Random Filter	LFO (random)	Filter Cutoff		
68	Random Pitch	LFO (random)	Oscillator Pitch		
69	Random OSC	LFO (random)	Oscillator Edit		
70	Random Level	LFO (random)	Amp Level		
71	Random Pan	LFO (random)	Pan		
72	Random IFX	LFO (random)	IFX Edit		

Filter Type List

	LPF	HPF	BPF
1	OFF	OFF	OFF
2	electribe LPF	electirbe HPF	electribe BPF

Scale List

	Scale Name	Scale [Key C]
1	Chromatic	C, D♭, D, E♭, E, F, G♭, G, A♭, A, B♭, B
2	Ionian	C, D, E, F, G, A, B
3	Dorian	C, D, E♭, F, G, A, B♭
4	Phrygian	C, D♭, E♭, F, G, A♭, B♭
5	Lydian	C, D, E, F♯, G, A, B
6	Mixolydian	C, D, E, F, G, A, B♭
7	Aeolian	C, D, E♭, F, G, A♭, B♭
8	Locrian	C, D♭, E♭, F, G♭, A♭, B♭
9	Harm (Harmonic) minor	C, D, E♭, F, G, A♭, B
10	Melo (Melodic) minor	C, D, E♭, F, G, A, B
11	Major Blues	C, D, E♭, E, G, A
12	minor Blues	C, E♭, F, G♭, G, B♭
13	Diminished	C, D, E♭, F, F♯, G♯, A, B
14	Com.Dim (Combination Diminished)	C, D♭, E♭, E, F♯, G, A, B♭
15	Major Penta (Pentatonic)	C, D, E, G, A
16	minor Penta (Pentatonic)	C, E♭, F, G, B♭
17	Raga 1 (Bhairav)	C, D♭, E, F, G, A♭, B
18	Raga 2 (Gamanasrama)	C, D♭, E, F♯, G, A, B
19	Raga 3 (Todi)	C, D♭, E♭, F♯, G, A♭, B
20	Arabic	C, D, E, F, G♭, A♭, B♭
21	Spanish	C, D♭, E♭, E, F, G, A♭, B♭
22	Gypsy	C, D, E♭, F♯, G, A♭, B
23	Egyptian	C, D, F, G, B♭
24	Hawaiian	C, D, E♭, G, A
25	Pelog	C, D♭, E♭, G, A♭
26	Japanese	C, D♭, F, G, A♭
27	Ryuku	C, E, F, G, B
28	Chinese	C, E, F♯, G, B
29	Bass Line	C, G, B♭
30	Whole Tone	C, D, E, G♭, A♭, B♭
31	minor 3rd	C, E♭, G♭, A
32	Major 3rd	C, E, A♭
33	4th Interval	C, F, B♭
34	5th Interval	C, G
35	Octave	C

MFX Type List

No.	Name
1	Mod Delay
2	Tape Delay
3	High Pass Delay
4	Hall Reverb
5	Room Reverb
6	Wet Reverb
7	Looper
8	Pitch Looper
9	Step Shifter
10	Slicer
11	Jag Filter
12	Grain Shifter
13	Vinyl Break
14	Seq Reverse *
15	Seq Doubler *
16	Odd Stepper *
17	Even Stepper *
18	Low Pass Filter
19	High Pass Filter
20	Band Plus Filter
21	Touch Wah
22	Tube EQ
23	Decimator
24	Distortion
25	Compressor
26	Limiter
27	Chorus
28	XY Flanger
29	LFO Flanger
30	XY Phaser
31	LFO Phaser
32	Auto Pan

* La secuencia de movimiento no está disponible.

IFX Type List

No.	Name
1	Punch
2	Overdrive
3	Distortion
4	Decimator
5	Bit Crusher
6	Ring Modulator
7	Sustainer
8	Limiter
9	Low EQ
10	Mid EQ
11	High EQ
12	Radio EQ
13	Exciter
14	Low Pass Filter
15	High Pass Filter
16	Band Plus Filter
17	Talk Filter
18	Delay 1/4
19	Delay 3/16
20	Delay 1/8
21	Delay 1/16
22	Roller 1/32
23	One Delay
24	Short Delay
25	Ring Delay 1
26	Ring Delay 2
27	Chorus
28	Flanger LFO
29	Flanger +
30	Flanger -
31	Phaser LFO 1
32	Phaser LFO 2
33	Phaser Manual
34	Tremolo
35	Off Beater
36	Pumper
37	Repeater
38	Slicer

Groove Type List

No	Name
1	Conga 1
2	Conga 2
3	Conga 3
4	Bongo 1
5	Bongo 2
6	Bongo 3
7	Cabasa 1
8	Cabasa 2
9	Claves 1
10	Claves 2
11	Cowbell 1
12	Agogo 1
13	Agogo 2
14	Tambourine
15	Off Beat
16	On Beat
17	Push 5&13
18	Pull 5&13
19	Oval Groove
20	Laidback
21	Rushbeat
22	The One
23	Synchopation
24	Crescendo
25	Decrescendo

Pattern List

No.	Pattern Name	Author	BPM	Advisory
1	Advi$ory1	KORG Inc.	128.0	○
2	Advi$ory2	KORG Inc.	128.0	
3	Hopback1	KORG Inc.	85.0	
4	Hopback2	KORG Inc.	85.0	
5	Kitty1	KORG Inc.	91.0	
6	Kitty2	KORG Inc.	91.0	
7	BrokenSiren1	mryat	140.0	
8	BrokenSiren2	mryat	140.0	
9	Handlebar Go 1	Shrike	125.0	
10	Handlebar Go 2	Shrike	125.0	
11	Takin'ABreak	mryat	102.0	
12	Speechless	KORG Inc.	91.0	
13	Modal Jazz	KORG Inc.	133.0	
14	On The Dark1	KORG Inc.	158.0	
15	On The Dark2	KORG Inc.	158.0	
16	SteamEngine1	mryat	180.0	
17	SteamEngine2	mryat	180.0	
18	BackStreet1	mryat	185.0	
19	BackStreet2	mryat	185.0	
20	BackStreet3	mryat	185.0	
21	VictoryMarch1	mryat	126.0	
22	VictoryMarch2	mryat	126.0	
23	VictoryMarch3	mryat	126.0	
24	XrossAlert1	KORG Inc.	110.0	○
25	XrossAlert2	KORG Inc.	110.0	○
26	Fashion	mryat	105.0	
27	BUJINKAN 1	Mistabishi	165.0	
28	BUJINKAN 2	Mistabishi	165.0	
29	BUJINKAN 3	Mistabishi	165.0	
30	Jamaica indies	Edward Charles	72.0	
31	LIPOFUNK 1	Mistabishi	120.0	
32	LIPOFUNK 2	Mistabishi	120.0	
33	Stheno 1	Shrike	125.0	
34	Stheno 2	Shrike	125.0	
35	Gracile 1	Shrike	125.0	
36	Gracile 2	Shrike	125.0	
37	Gracile 3	Shrike	125.0	
38	Atomic1	KORG Inc.	120.0	
39	Atomic2	KORG Inc.	120.0	
40	Atomic3	KORG Inc.	120.0	
41	TATLER 1	Mistabishi	119.0	
42	TATLER 2	Mistabishi	119.0	
43	TATLER 3	Mistabishi	119.0	
44	Oxygen1	KORG Inc.	135.0	
45	Oxygen2	KORG Inc.	135.0	
46	Oxygen3	KORG Inc.	135.0	
47	Lies	Shrike	110.0	
48	ZAMPA	Mistabishi	120.0	
49	Jungle Fancy	Shrike	125.0	
50	SelectMenu	KORG Inc.	108.0	
51	CoinMoney1	KORG Inc.	138.0	
52	CoinMoney2	KORG Inc.	138.0	
53	Mind Out1	KORG Inc.	137.0	
54	Mind Out2	KORG Inc.	137.0	○
55	ZeroGravity1	mryat	145.0	
56	ZeroGravity2	mryat	145.0	
57	King of King	KORG Inc.	137.0	
58	StarCrossed	KORG Inc.	110.0	
59	BeatDaRapper	KORG Inc.	126.0	
60	BodyTalk1	KORG Inc.	88.0	
61	BodyTalk2	KORG Inc.	88.0	
62	Bomb Up	KORG Inc.	90.0	
63	CoCo Party1	KORG Inc.	94.0	
64	CoCo Party2	KORG Inc.	94.0	

No.	Pattern Name	Author	BPM	Advisory
65	Harp On One	KORG Inc.	86.0	
66	TypeRocs	KORG Inc.	97.0	
67	Ironworks	KORG Inc.	94.0	
68	Get Funky1	KORG Inc.	112.0	
69	Get Funky2	KORG Inc.	83.0	
70	Braziery	KORG Inc.	125.0	
71	MondoBeats1	KORG Inc.	125.0	
72	MondoBeats2	KORG Inc.	125.0	
73	Rocka Baby1	KORG Inc.	123.0	
74	Rocka Baby2	KORG Inc.	123.0	
75	Feline	KORG Inc.	111.0	
76	Narrative 1	KORG Inc.	95.0	
77	Narrative 2	KORG Inc.	95.0	
78	Narrative 3	KORG Inc.	95.0	
79	DrinkUp1	KORG Inc.	77.0	
80	DrinkUp2	KORG Inc.	77.0	
81	On DaDa1	KORG Inc.	161.0	
82	On DaDa2	KORG Inc.	161.0	
83	On DaDa3	KORG Inc.	161.0	
84	FromOff 1	KORG Inc.	146.0	
85	FromOff 2	KORG Inc.	146.0	
86	IHaveAFastFoot	mryat	174.0	
87	Hoot Guns1	KORG Inc.	166.0	
88	Hoot Guns2	KORG Inc.	166.0	
89	Slapp 1	KORG Inc.	186.0	
90	Slapp 2	KORG Inc.	186.0	
91	Bop 1	Shrike	174.0	
92	Bop 2	Shrike	174.0	
93	Traditional1	mryat	105.0	
94	Traditional2	mryat	105.0	
95	HouseOfTheWitch1	mryat	200.0	
96	HouseOfTheWitch2	mryat	200.0	
97	Volcano1	mryat	200.0	
98	Volcano2	mryat	200.0	
99	Volcano3	mryat	200.0	
100	Chaser1	mryat	138.0	
101	Chaser2	mryat	138.0	
102	Chaser3	mryat	138.0	
103	HereIsJungle1	mryat	125.0	
104	HereIsJungle2	mryat	125.0	
105	ChickenKing1	mryat	160.0	
106	ChickenKing2	mryat	160.0	
107	ChickenKing3	mryat	160.0	
108	JEWKE	Mistabishi	130.0	
109	Alertness 1	KORG Inc.	105.0	○
110	Alertness 2	KORG Inc.	105.0	○
111	Assault 1	KORG Inc.	184.0	○
112	Assault 2	KORG Inc.	184.0	
113	SKUMTEK 1	Mistabishi	174.0	
114	SKUMTEK 2	Mistabishi	174.0	
115	SKUMTEK 3	Mistabishi	174.0	
116	HACKNEY 1	Mistabishi	174.0	○
117	HACKNEY 2	Mistabishi	174.0	
118	Atlantic Sun	Edward Charles	77.0	
119	Jamming Rythm	Edward Charles	140.0	
120	Over Dream	Edward Charles	98.0	
121	Underground	Edward Charles	107.0	
122	Reverence	Edward Charles	100.0	
123	IRATION	Mistabishi	120.0	○
124	BABYFUNK 1	Mistabishi	126.0	
125	BABYFUNK 2	Mistabishi	126.0	
126	Plankton 1	Shrike	125.0	
127	Plankton 2	Shrike	125.0	○
128	Aurora	Shrike	130.0	
129	Limbic	Shrike	132.0	
130	BeachFront	KORG Inc.	118.0	

No.	Pattern Name	Author	BPM	Advisory
131	EnamelSplay 1	KORG Inc.	129.0	
132	EnamelSplay 2	KORG Inc.	129.0	
133	Effervescent	KORG Inc.	120.0	
134	Koan 1	Shrike	105.0	
135	Koan 2	Shrike	105.0	
136	SLEAZEWAVE 1	Mistabishi	66.0	
137	SLEAZEWAVE 2	Mistabishi	66.0	
138	You 1	Shrike	115.0	
139	You 2	Shrike	115.0	
140	You 3	Shrike	115.0	
141	APOSTASY 1	Mistabishi	65.0	
142	APOSTASY 2	Mistabishi	65.0	
143	French Kiss1	KORG Inc.	80.0	
144	French Kiss2	KORG Inc.	80.0	
145	Stump	Shrike	125.0	
146	Nu Virtue	Shrike	125.0	
147	BAYOU 1	Mistabishi	64.0	
148	BAYOU 2	Mistabishi	64.0	
149	Rucolino 1	KORG Inc.	128.0	
150	Rucolino 2	KORG Inc.	128.0	
151	Init Pattern	---	120.0	
152	Init Pattern	---	120.0	
153	Init Pattern	---	120.0	
154	Init Pattern	---	120.0	
155	Init Pattern	---	120.0	
156	Init Pattern	---	120.0	
157	Init Pattern	---	120.0	
158	Init Pattern	---	120.0	
159	Init Pattern	---	120.0	
160	Init Pattern	---	120.0	
161	Init Pattern	---	120.0	
162	Init Pattern	---	120.0	
163	Init Pattern	---	120.0	
164	Init Pattern	---	120.0	
165	Init Pattern	---	120.0	
166	Init Pattern	---	120.0	
167	Init Pattern	---	120.0	
168	Init Pattern	---	120.0	
169	Init Pattern	---	120.0	
170	Init Pattern	---	120.0	
171	Init Pattern	---	120.0	
172	Init Pattern	---	120.0	
173	Init Pattern	---	120.0	
174	Init Pattern	---	120.0	
175	Init Pattern	---	120.0	
176	Init Pattern	---	120.0	
177	Init Pattern	---	120.0	
178	Init Pattern	---	120.0	
179	Init Pattern	---	120.0	
180	Init Pattern	---	120.0	
181	Init Pattern	---	120.0	
182	Init Pattern	---	120.0	
183	Init Pattern	---	120.0	
184	Init Pattern	---	120.0	
185	Init Pattern	---	120.0	
186	Init Pattern	---	120.0	
187	Init Pattern	---	120.0	
188	Init Pattern	---	120.0	
189	Init Pattern	---	120.0	
190	Init Pattern	---	120.0	
191	Init Pattern	---	120.0	
192	Init Pattern	---	120.0	
193	Init Pattern	---	120.0	
194	Init Pattern	---	120.0	
195	Init Pattern	---	120.0	
196	Init Pattern	---	120.0	

No.	Pattern Name	Author	BPM	Advisory
197	Init Pattern	---	120.0	
198	Init Pattern	---	120.0	
199	Init Pattern	---	120.0	
200	Init Pattern	---	120.0	
201	Init Pattern	---	120.0	
202	Init Pattern	---	120.0	
203	Init Pattern	---	120.0	
204	Init Pattern	---	120.0	
205	Init Pattern	---	120.0	
206	Init Pattern	---	120.0	
207	Init Pattern	---	120.0	
208	Init Pattern	---	120.0	
209	Init Pattern	---	120.0	
210	Init Pattern	---	120.0	
211	Init Pattern	---	120.0	
212	Init Pattern	---	120.0	
213	Init Pattern	---	120.0	
214	Init Pattern	---	120.0	
215	Init Pattern	---	120.0	
216	Init Pattern	---	120.0	
217	Init Pattern	---	120.0	
218	Init Pattern	---	120.0	
219	Init Pattern	---	120.0	
220	Init Pattern	---	120.0	
221	Init Pattern	---	120.0	
222	Init Pattern	---	120.0	
223	Init Pattern	---	120.0	
224	Init Pattern	---	120.0	
225	Init Pattern	---	120.0	
226	Init Pattern	---	120.0	
227	Init Pattern	---	120.0	
228	Init Pattern	---	120.0	
229	Init Pattern	---	120.0	
230	Init Pattern	---	120.0	
231	Init Pattern	---	120.0	
232	Init Pattern	---	120.0	
233	Init Pattern	---	120.0	
234	Init Pattern	---	120.0	
235	Init Pattern	---	120.0	
236	Init Pattern	---	120.0	
237	Init Pattern	---	120.0	
238	Init Pattern	---	120.0	
239	Init Pattern	---	120.0	
240	Init Pattern	---	120.0	
241	Init Pattern	---	120.0	
242	Init Pattern	---	120.0	
243	Init Pattern	---	120.0	
244	Init Pattern	---	120.0	
245	Init Pattern	---	120.0	
246	Init Pattern	---	120.0	
247	Init Pattern	---	120.0	
248	Init Pattern	---	120.0	
249	Init Pattern	---	120.0	
250	Init Pattern	---	120.0	

*Consejo: estos patrones contienen disparos de pistola, gritos, alarmas, sonidos de coches de policía, etc.

Credits (alphabetical)	
Edward Charles	https://www.youtube.com/user/caribbeansamples http://www.cdbaby.com/Artist/EDWARDCHARLES1
Mistabishi	http://www.facebook.com/mistabishi
mryat	http://www.youtube.com/user/mryat http://soundcloud.com/mryat
Shrike	http://soundcloud.com/shrike



4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN